

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA**

**RAFAEL BASSO XAVIER**

***SANDMAN: UMA ANÁLISE LITERÁRIA E SOCIOLINGUÍSTICA***

**Bagé**

**2021**

**RAFAEL BASSO XAVIER**

***SANDMAN: UMA ANÁLISE LITERÁRIA E SOCIOLINGUÍSTICA***

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras Português e Literaturas de Língua Portuguesa da Universidade do Pampa como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Letras Português e Literaturas de Língua Portuguesa.

Orientadora: Lúcia Maria Britto Corrêa.

X136s Xavier, Rafael Basso  
Sandman: Uma análise literária e sociolinguística / Rafael  
Basso Xavier.  
50 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade  
Federal do Pampa, LETRAS - PORTUGUÊS E LITERATURAS DE LÍNGUA  
PORTUGUESA, 2021.

"Orientação: Lúcia Maria Britto Corrêa".

1. Sandman. 2. Literatura. 3. Graphic Novel. 4.  
Sociolinguística. I. Título.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
Universidade Federal do Pampa

**RAFAEL BASSO XAVIER**

***SANDMAN: UMA ANÁLISE LITERÁRIA E SOCIOLINGUÍSTICA***

Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras Português e Literaturas de Língua, da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 03 de maio de 2021.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Lúcia Maria Britto Corrêa

Orientador

(UNIPAMPA)

Prof. Dr. Daniele Gallindo Gonçalves

(UFPEL)

Prof. Me. João Pedro Rodrigues

(FURG)



Assinado eletronicamente por **LUCIA MARIA BRITTO CORREA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 11/05/2021, às 19:45, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **Daniele Gallindo Goncalves, Usuário Externo**, em 12/05/2021, às 15:59, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **João Pedro Rodrigues Santos, Usuário Externo**, em 14/05/2021, às 04:10, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site

[https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador

**0519196** e o código CRC **1A0035C8**.

---

Referência: Processo nº 23100.007458/2021-08 SEI nº 0519196

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, Liciane e Paulo, e minha madrinha, Regina, por sempre serem incentivadores do estudo. Embora, por questões da vida, não puderam estudar, mas souberam valorizá-lo em sua ímpar importância. Completar um curso de graduação significa muito para todos nós.

Aos meus amigos e agora, em consideração, compadre Jefferson e comadre Mariana, que receberam, em seu lar, um estranho vindo de outra cidade que sequer conheciam. Agradeço a confiança, lembrarei sempre de quem me estendeu a mão num momento de dificuldade.

À minha orientadora, Lúcia, por, nas discussões mais diferentes, nos encontrarmos tão participantes das mesmas aspirações e ideias. Que sempre tenhamos a esperança para tentar mudar o mundo, pedra a pedra. Encarando tudo e todos de frente para lutarmos pelo que acreditamos, assim se fez este trabalho.

Aos amigos que fiz durante esse longo percurso de 4 anos e meio. Em especial, Alexandre, Pedro, Luna e Hianca. Fiz amizades únicas, muito distintas entre si e muito distintas pessoas se comparadas a mim. O fato que me deixa mais contente nessas amizades é que todas, sem exceção, me ensinam algo em suas diferenças todos os dias, e todas me ensinam que não estamos sozinhos, que essa caminhada é mais leve junto dos que queremos bem.

Às professoras e professores do curso que me ensinaram que essa profissão não é fácil, bem dizer ela beira o impossível, mas beirar o impossível não é ser impossível, se é assim, dá para fazer. “Não disse que seria fácil, mas que valeria a pena!” Provavelmente, essa é a frase que nos guia mesmo nos piores dias.

A um amigo, não menos importante por estar no fim da página, mas que me acompanha, mesmo à distância, todas minhas felicidades, minhas dificuldades, meus piores e melhores dias sem, sequer, pensar em me abandonar, em me deixar caído. John, agradeço por me fazer me sentir menos sozinho todos os dias, principalmente durante a ainda perdurante pandemia, nunca pudemos estar presentes fisicamente nos piores momentos um do outro. Mas permanecemos juntos, levantando um ao outro. Como disse mais acima, eu vou sempre lembrar daqueles que me estenderam a mão num momento de dificuldade,

mas vou lembrar mais ainda daqueles que vibram com minhas vitórias junto de mim, é a pura demonstração de uma amizade verdadeira, acredito eu.

## **DEDICATÓRIA**

Dedico esse trabalho a duas pessoas que eu perdi durante esse percurso em Bagé, não pude estar próximo nos seus últimos momentos, ainda lamento isso. Mas, a vida quis assim. Hoje, encontro paz em saber que vocês têm paz.

Em memória de Célia e João, meus avós paternos, os únicos que tive. Tive os momentos que pude ter do lado de vocês e fico feliz de tê-los vivido. Sei que depositaram esperança em mim e no meu futuro. Vou guardar o chapéu do meu avô no meu roupeiro e carregarei a pequena imagem em papel que a senhora me deu de Nossa Senhora Aparecida na carteira por onde andar.

Sinto falta de vocês, espero que estejam bem onde estiverem. Prometo fazer jus a tanta esperança.

## EPÍGRAFE

Você é simplesmente o mais idiota, o mais egocêntrico e ridículo arremedo de personificação antropomórfica deste e de qualquer outro plano da existência.

-Morte, em *Sandman* vol. 1

## RESUMO

O tema deste trabalho se estabelece dentro do campo da literatura em intersecção com as *Graphic Novel*. Esta pesquisa propõe analisar alguns arcos do volume 1 de *Sandman*, obra do americano Neil Gaiman frente a conceitos de literatura, cânone, a chamada “alta literatura”, com aporte da sociolinguística, bem como compreender os recursos próprios das *Graphic Novel* no que tange ao processo de produção de sentido na leitura literária. A pesquisa se justifica em razão da importância da inclusão das GN, em especial *Sandman*, do Neil Gaiman, como “alta literatura” nas escolas, prioritariamente, em busca da formação de leitores literários, tendo em vista a importância da literatura como formadora e como capaz de dar perspectiva na vida dos jovens, em especial hoje, dentro deste caos que vivemos em razão da pandemia. O modo para investigar essa possibilidade será de maneira bibliográfica, focando em como se dá a leitura das GN e como isso se aproxima da leitura da literatura seja de entretenimento ou clássica, ou, ainda, os textos enquadrados como “alta literatura”, por Bloom e Todorov. No que tange à sociolinguística, temos a proximidade da representação da linguagem na oralidade, sendo assim mais uma variável de estudo na metodologia de concepção de leitura. Dentre os resultados obtidos estão as várias camadas de leituras que a obra possui, entretanto, ainda sendo possível lê-la sem uma bagagem literária de maior volume, o que faz a obra ter amantes dentro do público leitor quanto no que não tem o hábito da leitura.

Palavras-chave: *Sandman*; Literatura; *Graphic Novel*; Sociolinguística.

## ABSTRACT

The present undergraduate work takes place in the intersection between literature and Comics. This search proposes to analyze the first edition of *Sandman*, wrote by an American named Neil Gaiman against the concept of literature, canon, the called “high literature”, with the contribution of sociolinguistics, as well as understand the own resources of Comics in the regard to the process of producing meaning in literary reading. The search is justified by the importance inclusion of Comics, especially *Sandman*, by Neil Gaiman, as “high literature” in schools, especially, in searching formation of literary readers, bearing in mind the importance of literature as a trainer and as able to give young people lives perspective, especially today, inside the caos we live because of the pandemic. The way to investigate this possibility will be by bibliography, focus on how Comics literature are made and how this get closer of literature reading be it entertainment or classical, or, yet, texts defined as “high literature”, by Bloom and Leyla Perrone-Moises. With regard to sociolinguistics, we have the proximity of language representation in orality, therefore another variable of methodology study in literature conception. Amongst the obtained results, there are the work's several layers of reading, nevertheless, it is still possible to read it without a greater volume of literary bagage, which makes the work have lovers within readers as well as in non-readers.

Key words: *Sandman*; Literature; *Graphic Novel*; Sociolinguistics.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
2 CAPÍTULO I – SOBRE <i>SANDMAN</i> , <i>GRAPHIC NOVELS</i> E LITERATURA .....	21
Capítulo 1.1: sobre as Graphic Novels.....	21
Capítulo 1.2: sobre Sandman .....	23
Capítulo 1.3: sobre Neil Gaiman.....	25
3 CAPÍTULO 2: SOBRE O CÂNONE E O CLÁSSICO .....	28
4 CAPÍTULO 3 SANDMAN: CÂNONE NO SÉCULO XXI .....	34
Capítulo 3.1: Prelúdios e Noturnos .....	34
Capítulo 3.2: Casa de Bonecas.....	37
Capítulo 3.3: Terra dos Sonhos: <i>Calliope</i> .....	39
Capítulo 3.4: Terra dos Sonhos: Um sonho de Mil Gatos.....	40
Capítulo 3.5: Terra dos Sonhos: Sonho de uma Noite de Verão.....	41
Capítulo 3.6: Terra dos Sonhos: Fachada.....	42
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	44
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	47

## 1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa se justifica eis que as Histórias em Quadrinhos, que aqui também estão inseridas as *Graphic Novel*, possuem um formato próprio de leitura, segundo Silva (2011):

Permitindo ao leitor exercer suas habilidades interpretativas visuais e verbais, pois quando a palavra e imagem se misturam, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som diálogo e textos de ligação. (SILVA, 2011. p. 44)

Sendo assim, podemos considerar as HQ como obra literária com um método próprio de leitura, no qual nem a palavra, nem a imagem funcionam como linguagens separadas, mas sim como coisa única que produz sentido.

Na nossa análise, adotamos o termo “arco” para tratar de histórias que têm início, meio e fim. Arcos, estruturalmente falando, possuem diversos capítulos. No mundo das HQ e das GN, são utilizados os termos “arcos” para recortar capítulos e seus enredos. No volume 1, que é nosso recorte, serão 3 arcos: Prelúdios e Noturnos, Casa de Bonecas e Terra dos Sonhos.

Ainda, ratificando essa informação, temos Oliveira (2008) com a seguinte afirmação “Na literatura, a linguagem verbal materializa a narração, ao passo que nos quadrinhos, é a união das linguagens verbal e não verbal que permite a construção da estrutura narrativa”.

Ou seja, para ler e produzir sentido dentro das HQ, necessitamos de ambas as linguagens juntas, em consonância. Também vale frisar aqui que, dentro dessa fusão de linguagens, ocorrem, por parte intrínseca delas, nuances narrativas e detalhes verbais e não verbais que produzem sentidos. Ramos (2009, p.17) nos traz a seguinte reflexão: “Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, usando mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”.

Esta pesquisa está inserida no Curso de Licenciatura em Letras Português e Literaturas de Língua Portuguesa da Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé-RS.

A área específica deste trabalho é o campo da Literatura, porém, devido à metodologia utilizada, traremos aportes teóricos também da Sociolinguística para

fundamentar nossa pesquisa e seu objeto, as HQ. Elas, por sua vez, são consideradas um gênero artístico interseccionado entre literatura, cinema e artes gráficas.

Como delimitação de nossa pesquisa, utilizaremos a obra *Sandman*, do autor britânico Neil Gaiman, lançada periodicamente entre os anos de 1988 a 1993. Dispostas em 75 edições. Porém, devido a não disponibilidade desse material atualmente, utilizaremos o relançamento dessas 75 edições em 4 livros, chamados *Absolute Sandman*, com início do lançamento em 2006. Dentro da obra, também há a escolha de alguns arcos que vamos analisar.

*Sandman* foi lançado pelo selo *Vertigo* dentro da editora *DC Comics*, clássica editora de HQs de super-heróis. O selo, por sua vez, classifica, além de outro universo dentro do mundo *DC Comics* de HQs, uma perspectiva, segundo a editora, de conteúdos mais adultos.

A partir disso, nossa pesquisa investiga quais são os aspectos que qualificam a leitura de uma HQ, que, posto o que tratamos acima, é diferente da literatura que não possui linguagem não verbal, ou quando possui, essa se encontra como aporte estético não relevante para a experiência artística daquela obra.

Um ponto que é de fundamental importância para a compressão do nosso método de pesquisa é que, embora essa pesquisa aconteça dentro da área da literatura, dentro de um curso de Letras, não trataremos as HQs como um subgênero literário, pois, como salienta Ramos (2009) “É um erro tentar classificar a HQ apenas como mais um formato literário ou, pior, como simples ferramenta alienante. ”. Pois, há uma semântica dos quadrinhos, no tocante aos itens empregados na construção de sua narrativa, ressaltando artifícios como onomatopeias, balões de fala, símbolos visuais e elipses. (SILVA, 2011)

Outra questão que se apresenta para nós é que as HQs são vistas com preconceito como meio de comunicação e, também, obra artística. Como afirma Luyten, (1987, p. 30): “[...] os quadrinhos sofrem uma forte discriminação por serem considerados meios causadores de delinquência entre os jovens”. Ainda em conformidade com a citação acima, mencionamos Eisner (1989):

Entre 1940 e início da década de 1960, a indústria aceitava, comumente o perfil do leitor de quadrinhos como o de uma ‘criança de 10 anos do interior’. Um adulto ler histórias em quadrinhos era considerado sinal de pouca inteligência.

As editoras não estimulavam nem apoiavam nada além disso. (EISNER, 1989. p.11)

Como questão-problema do nosso trabalho, temos a seguinte interrogativa: Por que *Sandman* não é trabalhado como literatura?

Dentre os referenciais bibliográficos do nosso trabalho, está Harold Bloom, que traz algumas afirmações muito importantes para nossas análises futuras. Algumas que iremos citar aqui estão no seu livro *O Cânone Ocidental*, como, por exemplo: “A Crítica cultural é mais uma triste ciência social, mas a crítica literária, como uma arte, sempre foi e sempre será um fenômeno elitista.” (BLOOM, 1955. p.25).

Neste excerto, o autor define a crítica literária como parte do fenômeno do elitismo cultural, que em muito tange às HQs, visto que até os anos 60, como já citado anteriormente, há um grande preconceito com leitores de HQs, pois pensava-se que ela era causadora de delinquência entre os jovens e, ainda, leitura de leitores menos inteligentes.

Ainda em Bloom, temos mais uma afirmação importante

Um poema, um romance ou peça adquire todas as perturbações humanas, incluindo o medo da mortalidade, que na arte da literatura se transforma na busca de ser canônico, de entrar na memória comunal ou da sociedade. (BLOOM, p.26. 1955)

Aqui o autor afirma que o medo da mortalidade, ou ainda podemos ler como o medo do esquecimento após a morte, faz com que surja o cânone. Para imortalizar e não cair no esquecimento do tempo. Desta forma, podemos afirmar que o cânone é, também, aquilo que ultrapassa a época de seu nascimento e seu autor, perdurando e sendo reconhecido como importante e, por isso, inesquecível.

Corroborando a afirmação acima sobre a mortalidade, temos que “o Cânone, palavra religiosa em suas origens, tornou-se uma escolha entre textos que lutam uns com os outros pela sobrevivência” (BLOOM, 1955. p.27.).

E, no que tange à escolha do cânone, o autor diz “a escolha como sendo feita por grupos sociais dominantes, instituições de educação, tradições da crítica” (BLOOM, 1955. p.27-28.).

Para tal reflexão, o autor mobiliza conceitos de relações de poder dentro da sociedade e de instituições sociais como as supracitadas instituições de educação, onde estão uma grande parte dos críticos literários. Novamente, esse excerto nos auxilia a compreender como o preconceito que atinge as HQs se forma, visto seu formato literário e artístico inovador, se construindo em linguagem corroborativa entre imagem e palavra escrita, bem como a proximidade à oralidade. Onde temos a presença de mais uma característica da língua que sofre estigmatização: a proximidade de uma literatura em uma língua com a oralidade desta. Vindo assim, da parte da crítica literária, uma falsa afirmação de que não possui qualidade estética.

Esse tipo de afirmação se apoia no preconceito linguístico de classe, onde a variante linguística de pessoas menos abastadas e não participante dos círculos sociais ditos “cultos” era desprezada para promoção da variante mais padrão de uma língua, seja ela qual for. É preciso compreender que os mesmos críticos literários portadores de elitismo, são quem vocifera contra as HQs. Não admitindo sua participação na imortalização do cânone para que ultrapasse o seu tempo.

Nosso trabalho tem a intenção de desmitificar, a partir de análise, esses estigmas, trazendo conceitos de estudiosos da literatura e comparando a HQ escolhida, assim apresentando motivos para entender o oposto ao elitismo cultural na crítica literária.

Leyla Perrone-Moisés, autora do livro *Altas Literaturas*, traz, para a discussão desse trabalho, a seguinte afirmação:

[...] já que um clássico é sempre “novo”, “inesperado”, “inédito” e “se configura como equivalente ao universo, à semelhança dos antigos talismãs”. (PERRONE-MOISÉS. 2009, p.57).

Com essa afirmação, podemos conceber que um clássico, ou ainda, um cânone, é aquele que é sempre novo, nunca se acaba em si só. Ele sempre tem um aspecto de renovação. O que, em análises futuras, encontramos em *Sandman*.

Ainda na mesma obra, a autora traz a reflexão que se segue

Na prática, o exercício da crítica pelos próprios escritores se dava, em grande parte, ao fato de os princípios, as regras e os valores literários terem deixado de ser, desde o romantismo, predeterminados pelas academias ou por qualquer autoridade ou consenso [...] Decidiram estabelecer eles mesmos seus princípios e valores, e passaram a desenvolver, paralelamente às suas obras de criação, extensas obras de tipo teórico e crítico. (PERRONE-MOISÉS. p.11, 2009.)

Essa mudança possibilitou a ascensão do reconhecimento das HQs como produção literária, não somente literária, diga-se de passagem, abrindo espaços para produções onde se situa *Sandman*. E, sem a impassibilidade da academia no que tange o que será ou não um clássico ou cânone, cria-se a possibilidade de análises como a que propomos fazer neste trabalho. Percebendo sua unidade de linguagem e de variante linguística como artifícios estéticos.

Como última afirmação da autora, ainda, temos o seguinte excerto:

Para que serve a literatura? Se nós acreditamos que a literatura tem a alta utilidade de esclarecer, alargar e valorizar nossa experiência de mundo, admitiremos que a história do conjunto de suas realizações maximiza o proveito que podemos tirar do contato com cada realização particular. (PERRONE-MOISÉS, p.21. 2009).

Ou seja, além da atribuição funcional da literatura, ela só faz sentido se considerarmos o leitor como peça fundamental do tripé formado por Candido: obra, autor e leitor. Para Candido, não é possível existir literatura sem essas três peças. Então, somente se realiza quando o leitor participa, significando e sendo sujeito que admite posição não passiva de efeitos dos aspectos literários para que a função da literatura se cumpra.

O objetivo é aplicar conceitos da teoria da literatura e da sociolinguística, para a análise da obra.

Na área da sociolinguística, utilizaremos conceitos base atribuídos a vários escritores da área e, também, da filosofia da linguagem como Bakhtin. Explicaremos nos próximos parágrafos como esses conceitos serão fundamentais para compreender o percurso e discussão teórica que nosso trabalho traz.

Primeiro, trataremos aqui que, quando falamos de Literatura, estamos falando da arte da palavra, não somente escrita, mas como fazer artístico inerente às línguas, sejam elas quais forem.

Já no que tange às HQs, não tão somente são parte da Literatura, na realidade, são uma peculiar arte que estão numa intersecção das linguagens não verbais e a verbais, tais como a comunicação visual, comunicação que jaz muito nos meios de comunicação em massa. (OLIVEIRA. 2008).

Para amparar essa tese, temos a seguinte afirmação:

[...] as histórias em quadrinhos são um terreno fértil de representação da oralidade (termo visto dentro de uma perspectiva mais abrangente, englobando a língua falada e os demais elementos que a constituem, como gestos, voz e outros) (RAMOS, 2006. p. 6).

Ainda utilizando aporte do mesmo texto:

Os quadrinhos simulariam várias das características da língua falada, Nos balões, em geral em discurso direto, teríamos representados os turnos conversacional, as pausas, os aspectos extra-verbais ou paralingüísticos da conversação, como as expressões faciais ou um movimento do corpo. O formato das letras e o contorno dos balões indicariam tom de voz mais elevado, mais baixo, a emoção sentida no momento da fala do personagem. (idem. p.6).

E, com as considerações acima, adotamos também como método de análise a sociolinguística, visto que “A Sociolinguística se ocupa da relação entre língua e sociedade e do estudo da estrutura e da evolução da linguagem dentro do contexto social da comunidade de fala.” (COELHO *et al*, 2010. p.17.).

Ainda, para Bakhtin (1988):

As palavras não são neutras nem imutáveis: é no contexto real de uso da língua que determinada forma possui valor para o falante, sendo, nesse caso, um signo variável e flexível.

[...] Conforme a língua, conforme a época ou os grupos sociais, conforme o contexto presente tal ou qual objetivo específico vê-se dominar ora uma forma, ora outra, ora uma variante, ora outra. (BAKHTIN, 1988[1929], p.147).

A partir dessas considerações, é possível afirmar que a Literatura também é passiva aos efeitos de mudança da língua via fatores sociais. As HQ, sendo parte da Literatura e possuindo artifícios linguísticos como balões de fala, também são influenciadas pelas mudanças sociais da língua.

Importante enfatizar que as narrativas estão plenas de intertextualidade. O conceito, referência fundamental na teoria da Literatura Comparada, perpassa toda a obra de Gaiman.

Para Nitrini (1997, p. 164), Kristeva entende que a intertextualidade é a absorção de um texto por outro que se transforma em um novo texto. Não há cópia, há apropriação e recriação. Para analisarmos uma obra literária, para compreendermos um texto, primeiro vamos avaliar as semelhanças entre os textos, entre o enunciado transformador e o seu

lugar de origem e, em segundo lugar, ver de que modo o intertexto absorveu o material do qual se apropriou.

## 2 CAPÍTULO I – SOBRE SANDMAN, GRAPHIC NOVELS E LITERATURA

Neste capítulo, dissertaremos sobre o formato de HQs que iremos trabalhar em específico: as *Graphic Novels* (GN), contextualizaremos a obra trabalhada, *Sandman*, e, por fim, encerramos este primeiro capítulo falando sobre o autor, Neil Gaiman.

### Capítulo 1.1: sobre as Graphic Novels

Para iniciar o desenvolvimento do nosso trabalho, se faz necessária a discussão e explicação do porquê utilizarmos o termo “*Graphic Novel*” e não simplesmente “Histórias em Quadrinhos”. De modo que para Chico (2017):

*Graphic novels* são tidas como narrativas com uma história, ou sequência de histórias, completa, mesmo que publicadas em capítulos separados, como no caso de *Sandman*, cujo propósito vai além de simplesmente entreter. Muitas *graphic novels* apresentam um conteúdo mais denso e adulto que outras histórias em quadrinhos. (CHICO, 2017. P.54).

Esse excerto do texto de Chico nos traz uma perspectiva de que, dentro dos diversos tipos de histórias em quadrinhos existentes, a *Graphic Novel* (GN) se encaixa mais adequadamente para definirmos *Sandman*, pois como já citado acima, elas apresentam conteúdo esteticamente mais denso, isso contrapõe o senso comum e muitas vezes até acadêmico, de que as a HQ em sua totalidade, não possuiria uma densidade estética por ser cultura de massa, o que não procede.

Eagleton (2006), ao escrever sobre a teoria literária, traz uma afirmação de Jakobson que se faz bastante útil em nossa análise: “A literatura é a escrita que, nas palavras do crítico russo Roman Jakobson, representa uma "violência organizada contra a fala comum". (JAKOBSON apud EAGLETON. 2006. p.15). E as GN trazem em mais potência esse aspecto de violência organizada, pois seu formato não é convencional.

Aqui entende-se formato convencional como um livro que não possui imagens, apenas parágrafos de textos em língua escrita. Quando há imagens, essas são de caráter unicamente ilustrativos, dando suporte à escrita.

Um dos fatores que torna a *Graphic Novel* mais adequada é a sua estrutura mais aberta, em que não necessariamente se segue a vigente estrutura da época de sua criação, citando Todorov:

A concepção redutora da literatura não se manifesta apenas nas salas de aula ou nos cursos universitários; ela também está representada de forma abundante entre os jornalistas que resenham livros, e mesmo entre os próprios escritores. Devemos nos espantar? Todos esses críticos passaram pela escola, muitos

deles também pelas faculdades de Letras, onde aprenderam que a literatura fala apenas de si mesma, que a única maneira de honrá-la é valorizar o jogo de seus elementos constitutivos. Se os escritores aspiram ao elogio da crítica, eles devem se conformar a tal imagem, por mais pálida que esta seja; como aspecto do quadrinho: personagens necessariamente heróis caricatos. (TODOROV. 2009. p. 20-21).

*Graphic Novels* retratam assuntos mais cotidianos, por muitas vezes, menos assemelhados às estruturas de quadrinhos já consagrados como DC Comics e Marvel, podemos trazer *Superman*, como exemplo. Embora ainda *Sandman* se localize ou está localizada dentro do selo *Vertigo*, agora após ruptura das barreiras em *flashpoint*.

*Flashpoint* foi uma HQ produzida pela DC Comics que tem como personagem principal *The Flash*, que possui entre as suas habilidades, a de alterar os acontecimentos do tempo e espaço. Ao final dessa HQ, o personagem menciona que existia uma barreira que dividia as produções do selo *Vertigo* do selo jovem e adulto mais comum das HQs. Ou seja, a partir da publicação de *Flashpoint*, poderemos ter novas publicações de *Sandman* incluindo outros universos como, por exemplo, o da Liga da Justiça.

Ainda em Chico (2017), nos apresenta um resumo das explanações dadas até o momento para compreendermos de que quando falamos em *Sandman* estamos falando não somente em uma HQ, mas em um formato específico: as *Graphic Novels*. Que tem um formato criativo mais aberto e mais adulto.

Por isso, as *Graphic Novels* [...] não representando um gênero específico ou definido, mas sim, um tipo de quadrinhos voltado para o público adulto, acoplado com uma grande consciência de mercado e, principalmente, sem limites e um futuro que possa ser predito. (CHICO. 2017. P.60).

Outro quesito que contribui para um melhor esclarecimento das diferenças mais concretas da GN para outros tipos de quadrinhos pode ser dito como uma transgressão do formato pré-fixado, ou seja, ela pode ter muitas ou poucas páginas. (PLATTHAUS, 2021). Isso em muito tem a ver com a editoração da GN, que não se prende a demandas técnicas ao passo do detrimento das construções artísticas.

Ainda de acordo com Strougo (2020). Temos a seguinte conceituação de GN:

São HQs voltadas para o público adulto. Isso acontece porque são histórias mais longas, maduras, profundas e elaboradas. Também podemos notar a diferença entre suas características físicas. Uma *Graphic Novel* costuma ser impressa em um papel de melhor qualidade, às vezes até mesmo em capa dura. Existe um capricho maior em sua impressão e produção. (STROUGO. 2020. P.2).

Assim sendo, faremos um breve resumo do enredo de *Sandman* e de algumas características marcantes em sua estética para não só justificarmos *Sandman* como mais denso literariamente e narrativamente, mas como podemos chegar com *Sandman* aos conceitos de Cânone e Clássico.

## Capítulo 1.2: sobre Sandman

*Sandman* é uma *Graphic Novel* lançada entre o ano de 1988 até 1993 as revistas eram lançadas mensalmente, totalizando um total de 75 edições. A obra foi publicada pelo selo *Vertigo* da empresa estadunidense *DC Comics*. De autoria de Neil Gaiman, foi de grande sucesso não somente por se localizar em um universo e editora consagrados, mas por recriar o já conhecido herói *Sandman*, personagem há muito esquecido nas HQs da *DC Comics*.

A história começa com Sonho, o personagem principal sendo sequestrado por engano em um ritual mágico e passando cerca de 70 anos preso em um casulo mágico dentro de um porão sem poder se libertar. Quando finalmente consegue a liberdade, Morpheus parte em busca de seus itens de poder: um talismã vermelho, uma aljava de areia mágica e um capacete de guerra. Quando os recupera, *Sandman* passa a assumir um tom menos aventureiro em suas histórias e volta a ser um perpétuo, como são chamados ele e seus irmãos, de aparência e personalidade soturna em conflito com sua existência. É importante, para que haja alguma compreensão da obra, ter em mente que Morpheus é a personificação de sua força: o sonho.

*Sandman* carrega, como já afirmamos anteriormente nesse trabalho, uma complexidade de sentidos que o formato da arte sequencial nos traz: uma amálgama de sentidos entre o escrito e o imagético. Para comprovarmos a densidade da obra, bem como para atestarmos, ou não, nossa teoria, de que a obra faz parte dos clássicos e pode ser canônica, faremos uma análise da obra em seu primeiro volume, não trataremos de toda obra por uma questão de recorte, considerando este um trabalho de conclusão de curso.

Outro ponto que é importante ressaltar aqui é de que *Sandman* possui arcos em suas 75 edições. O volume 1 da edição definitiva ou *The Absolute Sandman* trata das seguintes histórias, as quais iremos analisar aqui neste trabalho.

As 20 primeiras edições mensais, subdivididas em 3 arcos que são: Prelúdios e Noturnos, Casa de Bonecas e Terra dos sonhos, este último é um compilado de 4 histórias separadas que exploram mais sobre o universo da obra bem como Morpheus, estas histórias são as edições 17, 18, 19 e 20 cujos os nomes são: Calíope, Um Sonho de Mil Gatos, Sonho de uma Noite de Verão e Fachada. Essa última encerra o volume 1 da edição definitiva de Sandman.

Existem sete personagens que são significantes para adentrarmos ao universo de Sandman, tanto para lermos a GN quanto para acompanharmos a análise que consta nos capítulos mais adiante deste trabalho. São eles os perpétuos, que trazem uma carga de simbolismo não somente nos nomes, mas também em suas histórias de fundo.

Destino, o irmão mais velho dentre os sete, é retratado como um ser de poucas palavras, um homem alto sempre de sobretudo e capuz. Carrega consigo um livro acorrentado ao punho, ou, talvez, seja ele que esteja acorrentado a ele. Possui poucas aparições nas histórias, mas diz que soube, sabe e saberá tudo que existe no fluxo do tempo. Seu símbolo é seu livro na corrente.

Morte é retratada como uma mulher alegre, de pele pálida e roupas e corpo jovem, sempre sendo, de fato, a irmã mais velha de Sonho, aconselha, é doce e xinga em diversos momentos. Carrega consigo uma *Ahmk* uma cruz egípcia que significa vida ou ainda, o poder do faraó. Esse é seu símbolo.

Sonho, o terceiro dos irmãos e personagem principal da história, é pálido, alto, esguio, magro, de aparência desanimada e humor calmo e melancólico. Sonho apresenta, durante as histórias, ter amadurecido enquanto ser, no decorrer de sua existência deixou de ser impulsivo e passou a pensar, relevar. Tem questões não resolvidas com seu irmão/irmã Desejo. Seu símbolo é seu elmo em formato de capacete de purificação de ar.

O quarto dos irmãos é Destruição, retratado como um homem branco de meia idade, forte e alto, Destruição cansou de seu trabalho e de seu reino e passou a viver em uma ilha isolada com um cachorro, deixando seu reino no “piloto automático”. Delírio e Sonho vão atrás de Destruição durante os acontecimentos de *Sandman*. Seu símbolo é uma espada inglesa.

Desespero é a quinta irmã e é gêmea de Desejo. A Desespero que conhecemos nas histórias não é a primeira, houve outra antes que morreram e a atual tomou seu lugar

após o último funeral. Desespero e Desejo são irmãos/irmãs, pois, quando desejamos muito algo e não conseguimos, o desespero toma conta de nós. Ela é retratada como uma mulher de meia idade, obesa e nua que tem o hábito de, com seu anel em formato de anzol, rasgar a própria carne, inclusive, seu símbolo é esse anel.

Desejo é o par gêmeo de Desespero, tem formas diferentes a depender do quadrinho em que estamos visualizando, mas sempre andrógino/a, não é possível saber qual o gênero de Desejo. É um dos poucos perpétuos que sabemos do seu reino. Pois é dito que é tão vasto, e tão grande que é possível caminhar nele durante toda a vida e não cruzar no mesmo lugar duas vezes. Desejo mora no limiar do desejo, no seu próprio coração. (GAIMAN, 2010). É uma alegoria para indicar que os desejos são infinitos e sempre desejam mais, pois isso tudo é obra de Desejo. Seu símbolo é um coração de vidro.

Por último, temos a irmã caçula entre os sete sem fim: Delírio. Ela já fora Deleite, porém algo não muito bem explicado ocorreu há milênios entre ela e Lúcifer Morningstar e isso a fez se transformar em Delírio. Seus cabelos trocam de cor, igualmente seus olhos que podem assumir diferentes cores, suas roupas são sem padrão e totalmente coloridas. Delírio é uma menina, criança e bipolar. Todos esses são aspectos do delírio, da loucura fora de realidade que ela representa. É frustrada, pois, embora seja muito mais velha que estrelas, planetas e civilizações, ainda sim é a caçula. Seu símbolo é uma figura abstrata, sem formato definido ou estável, completamente fluido.

### **Capítulo 1.3: sobre Neil Gaiman**

Neil Richard MacKinnon Gaiman (nascido Neil Richard Gaiman). Nasceu na cidade de Portchester na Inglaterra em 10 de novembro de 1960. Tem como suas *Magnum opus* a GN *Sandman* e a obra em prosa *Deuses Americanos*. Mudou-se para os Estados Unidos em 1992 para ficar mais próximo de sua então esposa Mary McGrath. Posteriormente casou-se com Amanda Palmer e adotou seu nome do meio, MacKinnon.

No que refere às suas inspirações literárias, Gaiman destaca o autor J.R.R Tolkien e sua obra prima *O Senhor dos Anéis*. Mas também ocupam espaço em suas predileções a obra *Alice no País das Maravilhas*, que o próprio Gaiman diz saber trechos de memória. (GAIMAN,2010, p. 610).

As alegorias a deuses, mitologias entre outras características do divino estão sempre presentes em suas obras, até as infantis como *Coraline*. O autor traz, em suas narrativas uma infinidade de sentidos presente em significações, para aqueles que conseguem compreender, captam mais sentidos, mais significados na leitura. Mas, mesmo aqueles que não estão habituados ou não possuem muito conhecimento sobre mitologias conseguem compreender a leitura. Muitas das premiações de Gaiman e críticas realizadas em suas obras ressaltam tanto a densidade da produção quanto a simplicidade comunicativa que prende o leitor na leitura prazerosa e cheia de significados. Também é possível afirmar que tudo, absolutamente tudo, inserido na obra, cada detalhe de até, por exemplo, da maquiagem, possuem significado e podem ser levados em conta para construção de sentidos. Grande parte de seu destaque com a genialidade de suas narrativas também está em conseguir construir universos e todos os detalhes de suas obras, sem haver contradições, excessos ou objetos não explorados na trama. Até mesmo o não explicado significa em seu vazio na obra.

No posfácio de *Sandman*, podemos encontrar algumas reflexões do autor acerca da proposta que recebera da *DC Comics* para escrever *Sandman*

Eu nunca havia escrito uma revista em quadrinhos mensal e não tinha certeza se conseguiria. Cada mês, todo mês, uma história teria que ser escrita. Com base nisso, eu queria contar histórias que poderiam ir para qualquer direção, do real ao surreal, dos contos mais mundanos aos mais extravagantes. SANDMAN parecia ser algo que conseguiria isso, ser mais do que apenas uma série mensal de terror. [...] As primeiras edições saíram meio desajustadas – nem Sam, nem Mike, nem Robbie, nem eu havíamos trabalhado em uma série mensal de primeira linha antes, e estávamos cada um puxando para um lado. [...] (GAIMAN. 2010. p. 610.)

Em outro momento deste mesmo posfácio, Gaiman comenta sobre suas ideias para as histórias que iremos analisar aqui.

Houve um esforço claro da minha parte, nas histórias deste volume, em explorar os gêneros disponíveis: *O Sono dos Justos* devia ser uma clássica história de terror inglesa; *Anfitriões Imperfeitos* lida com algumas das convenções dos antigos gibis de terror da DC e da E.C. (e com os anfitriões dos mesmos); *...Sonhe um Breve Sonho Comigo* é uma história de terror britânica um pouco mais contemporânea; *Uma Esperança no Inferno* remonta ao tipo de fantasia mais soturna que se via em *Unknown* dos anos 40; *Passageiros* foi minha tentativa (talvez desnecessária) de misturar super-heróis ao mundo de SANDMAN; *24 Horas* é um ensaio sobre histórias e autores, e também um dos contos genuinamente horripilantes que já escrevi; *Som e Fúria* encerrava a história; e *O Som de Suas Asas* foi o epílogo e a primeira história na sequência que senti ser realmente minha, e na qual eu começava a descobrir minha voz.

Relendo essas histórias hoje, devo confessar que acho muitas delas estranhas e infelizes, embora mesmo a mais desastrada delas tenha algo – uma frase, talvez, ou uma ideia, ou uma imagem da qual eu ainda tenha orgulho. Mas elas são o início da história, e as sementes de muito do que veio depois – e muito do que ainda está por vir – foram plantadas nos contos deste livro.

*Prelúdios e Noturnos*, um pouco de música noturna de mim para você.

Espero que goste. Boa noite.

Bons sonhos.

Junho de 1991.

(GAIMAN. 2010. p.611).

Esse excerto é uma nota do autor acerca de suas próprias obras feita anos depois das publicações. Percebe-se, na expressão de Gaiman, um relativo despreço com suas histórias, que, de fato, mobilizam uma vasta erudição, parecendo não se importar com a quantidade de premiações dada a suas produções artísticas. Conta seus primeiros erros e como corrigiu.

Quando cria suas histórias, há organização do que ela pretende ser. Isso será relevante na nossa análise, visto suas aspirações para as construções narrativas, ambientações e ideias presentes na mente do autor ao criar tais enredos, a fim de conseguirmos analisar e encontrar maiores sentidos possíveis na GN.

### 3 CAPÍTULO 2: SOBRE O CÂNONE E O CLÁSSICO

As artes, bem como a Literatura e também a arte das HQ contam com obras chamadas de clássicas ou ainda obras pertencentes ao “Cânone”. Essa seleção do que pertence ao cânone perpassa por uma situação da prática de leitura bastante pontual: não se pode ler todos os livros do mundo. A primeira aparição do Cânone conhecida se dá pela Igreja Católica que elenca, no Século IV, os livros que transmitem a palavra de Deus.

Porém, ao trazermos esse conceito para os tempos atuais, pensamos novamente sobre o que diz Harold Bloom: “A escolha como sendo feita por grupos sociais dominantes, instituições de educação, tradições da crítica” (BLOOM, 1955, p. 27-28).

Essa citação, juntamente com o raciocínio já desenvolvido mais acima neste trabalho, nos ajuda a desenhar os primeiros passos sobre nosso objeto de estudo: a GN *Sandman*. Pois, há muita exclusão eis que a escolha do cânone atualmente ainda é feita pelas instituições que Bloom (1955) cita acima, e, acrescentamos que o pensamento de que as Artes Sequenciais conseguem espaço apenas a partir da década de 70 para com os públicos mais elitizados da sociedade ocidental. *Sandman*, e não só ele, ficaram à margem dos olhares dos críticos literários e estéticos, haja vista que entendemos as artes sequenciais não estritamente como Literatura.

Porém, em pesquisas que realizamos para construir um referencial bibliográfico para esse trabalho, notamos que há, partindo da Academia, uma maior gama de trabalhos envolvendo as artes sequenciais. Entretanto, ainda permanece a ideia de que é uma leitura de apreciação estética apenas para jovens adolescentes ou crianças. Às vezes, até com um tom de diminuição do valor da obra.

O cânone, em sua figura de obras de necessárias leituras ou como obras que atravessam o tempo por seus aspectos estéticos, perpassa pelo humano, esses que podem estar em situação de aversão a um certo tipo, cometendo falhas durante o processo. Esse movimento é visto em vários campos artísticos no mundo e na História. Pensar que nos estudos literários haveria diferença é acreditar, como o cânone católico, em escolhas divinas.

Um outro ponto que é válido explicitarmos aqui, é de que quando utilizamos o termo “alta literatura” não estamos nos referindo à conceituação leiga da expressão. Mas sim um consolidado e vigente termo da academia ainda em 2021. Não significa que não

consideramos aqui os estudos culturais e o multiculturalismo como fenômenos literário e social. Mas de que estamos apresentando uma proposição dentro dos parâmetros acadêmicos para que possamos passar a considerar *Sandman* parte dessa alta literatura, de que existe um preconceito para com seu formato não tradicional: a GN.

Propomos que *Sandman* deve ser inserido como cânone para o Século XXI. Aqui, nos utilizaremos da noção de um cânone como algo que agrega ao ser lido, uma obra que se faz necessária ao tempo, frente às demandas que o Século XXI traz para nós, não somente como campo global, mas no campo das humanidades. Uma obra que traz possibilidades de sentidos, gerando leituras diferentes por leitores mais ou menos familiarizados com as inúmeras intertextualidades que *Sandman* apresenta.

*Sandman* é escrito num período da história mundial: o fim da guerra fria, tudo já se encaminha para uma queda da URSS. O mundo entrava em uma nova fase: os multilateralismos. Essa fase da história mundial, bem como as publicações de *Sandman* que ocorreram entre janeiro de 1989 até março de 1996.

As perspectivas de mundo encontraram um fim e não encontraram novamente o início. *Sandman* inicia com esse caráter: tudo estava em curso quando foi pausado. Sonho está preso e não pode se libertar durante mais de 70 anos. Além, é claro, de em poucas páginas percebermos todo o tom soturno que a obra possui. Soturno, calmo e depressivo. É assim que se constitui a figura da personagem Sonho. Pelo clima, podemos também relacionar aos dias de hoje na pandemia. A incidência de sofrimento mental causado pelo isolamento social e pela tensão causada pela pandemia nos faz parecer mais com Sonho, sempre sonhando com a liberdade. Ao passo que nos parecemos, há identificação para com o leitor atual. Os próximos Capítulos da GN trazem a retomada da vida anterior que Sandman tinha no *sonhar*, seu reino. A confusão em que tudo se encontra, o sentimento de perda que Sonho tem por tanto tempo passado fora pode nos ajudar a compreender como passaremos e estão passando os países que forem saindo da pandemia.

*Sandman* enquanto obra evidencia sentimentos complexos da psique humana e nos ajuda a compreender, pela alteridade, não somente o ser que está nas páginas, ficcional em sua origem, mas assim o entendendo, nos ajuda a compreender e organizar nossas ideias.

Em ambos os casos, temos sempre referência, estabelecimento de relação entre um traço e outro traço, para que o todo se configure, ganhe significado e poder de convicção. De certo modo, é parecido o trabalho de compor a estrutura do

romance, situando adequadamente cada traço que, mal combinado, pouco ou nada sugere; e que, devidamente convencionalizado, ganha todo o seu poder sugestivo. Cada traço adquire sentido em função de outro, de tal modo que a verossimilhança, o sentimento da realidade, depende, sob este aspecto, da unificação do fragmentário pela organização do contexto. Esta organização é o elemento decisivo da verdade dos seres fictícios, o princípio que lhes infunde vida, calor e os faz parecer mais coesos, mais apreensíveis e atuantes do que os próprios seres vivos. (CANDIDO, 2009. p.61-62).

Todorov e Candido nos auxiliam a traduzir e dão aporte teórico ao nosso estudo neste momento, pois é no viés da citação acima que pretendemos, também, alterar o cânone, ele em objeto presente, dialogando conosco ainda agora e não como posto lá por posição de poder. A literatura não finda em si mesma (TODOROV, 2009. p.20).

Dentro dessa ideia, podemos destacar os sete personagens (Destino, Morte, Sonho, Destruição, Desespero, Desejo e Delírio) que trazem, além do habitual tom fantástico e mágico dessa GN, o sentimento da alteridade pela complexidade emocional inerente aos seres humanos. São os perpétuos. Seres divinos em sua humanidade e, nesta obra, nos recortes escolhidos, mostrados em seus detalhes.

De acordo com Hayek.

A essência humana contém uma natureza estruturante que é aplicada ao caos, para colocá-lo em ordem e estabelecer uma relação significativa com o mundo. Nesse universo simbólico, o mito tem uma função mediadora, de criar uma ponte entre o desconhecido e o conhecido, através de sua substância simbólica, rítmica e metafórica. (HAYEK, 2013, p. 2.)

A partir dessa citação, podemos entender os perpétuos como figuras essencialmente míticas, mas também humanas. Capazes de criar no leitor, uma relação mediadora de descobrimento do próprio leitor da obra através da metáfora.

Um exemplo em que podemos perceber essa relação é quando Sonho passa setenta anos preso e se liberta, primeiramente procura se alimentar e, posteriormente, se vestir, já que fora preso nu. Se pensássemos ele como somente uma figura de forma divina, não poderíamos atribuir-lhe necessidades humanas, sejam elas instintivas ou de convenções sociais. Essas necessidades primeiras que ele cumpre assim que possível traz para o leitor uma maior identificação para com a figura mágica do Sonho. Que, se formos considerarmos as histórias envolvendo aventuras e seres mágicos, não se constrói no enredo essa aproximação, seja propositalmente ou não.

Outro ponto que podemos destacar na mesma linha de pensamento, é a tradição da personagem Morte em viver, a cada 100 anos, um dia como humana e morrer ao final dele, para experimentar as sensações, tanto de vida, quanto de morte.

Esse traço da personalidade da personagem traz, em sua construção, uma aproximação para com o leitor tão avesso à morte quanto a sua personificação mítica. Mesmo partindo de um levantamento que nos é totalmente aversivo: ter curiosidade ou experimentar a morte.

Toda e qualquer descrição dada na sequência sobre a experimentação da morte, sobre como a personagem Morte leva, em sua bem-humorada personalidade, esse fato tão crucial e tão triste para nós, leitores, acaba por auxiliar no processamento dessa emoção que é a perda por morte de algum ente querido. Assim, pela proposição da alteridade e da identificação com o mito, com o personagem ali presente na GN, nos tornamos mais experimentados com o fato da morte, da perda, mesmo sem perdemos ainda. Todorov nos traz a seguinte reflexão acerca desse tema:

A literatura pode muito. Ela pode nos estender a mão quando estamos profundamente deprimidos, nos tornar ainda mais próximos dos outros seres humanos que nos cercam, nos fazer compreender melhor o mundo e nos ajudar a viver. Não que ela seja, antes de tudo, uma técnica de cuidados para com a alma; porém, revelação do mundo, ela pode também, em seu percurso, nos transformar a cada um de nós a partir de dentro. A literatura tem um papel vital a cumprir; mas por isso é preciso tomá-la no sentido amplo e intenso. (TODOROV, 2009, p. 39).

Esse excerto nos traz um ponto mister em nossa análise: de que precisamos considerar *Sandman* em sua amálgama de sentidos, da obra e não somente nas questões estruturais que, por vezes, baseiam em muito o preconceito e não aceitação da GN, mas também de outros tipos de HQ, como citamos na introdução deste trabalho como uma “leitura para pouco inteligentes”. Para compreender a complexidade de *Sandman*, precisamos nos ater aos sentidos das metáforas presentes na obra.

Ainda em Todorov, podemos considerar para nosso raciocínio outro excerto:

Em regra geral, o leitor não profissional, tanto hoje quanto ontem, lê essas obras não para melhor dominar um método de ensino, tampouco para retirar informações sobre as sociedades a partir das quais foram criadas, mas para nelas encontrar um sentido que lhe permita compreender melhor o homem e o mundo, para nelas descobrir uma beleza que enriqueça sua existência; ao fazê-lo, ele compreende melhor a si mesmo. (TODOROV. 2009. p.16)

Esse posicionamento do teórico é partilhado por nós neste trabalho, haja vista que a análise que se dá aqui no próximo capítulo é de uma leitura, sim, mais apurada, mas amparada nos sentidos para constatar ou não a possibilidade da existência não reconhecida de um clássico e cânone pelos espaços e grupos de poder deste campo. Tendo

em vista reconhecida no nosso trabalho a sua necessidade para com o mundo enquanto obra literária.

Do ponto de vista da Sociolinguística, temos que, nas HQs, incluindo as GN aqui também:

Os quadrinhos simulariam várias das características da língua falada, Nos balões, em geral em discurso direto, teríamos representados os turnos conversacional, as pausas, os aspectos extra-verbais ou paralingüísticos da conversação, como as expressões faciais ou um movimento do corpo. O formato das letras e o contorno dos balões indicariam tom de voz mais elevado, mais baixo, a emoção sentida no momento da fala do personagem. (RAMOS, 2006. p. 6).

Ou seja, o formato da GN em *Sandman* também traz um aspecto a ser levado em consideração na hora de nos atermos à análise.

Quando, por exemplo, este (o autor) está interessado em traçar um panorama de costumes, a personagem dependerá provavelmente mais da sua visão dos meios que conhece, e da observação de pessoas cujo comportamento lhe parece significativo. Será, em consequência, menos aprofundado psicologicamente, menos imaginado nas camadas subjacentes do espírito — embora o autor pretenda o contrário. [...]

[...] assim, a verossimilhança propriamente dita, — que depende em princípio da possibilidade de comparar o mundo do romance com o mundo real (ficção igual a vida), — acaba dependendo da organização estética do material, que apenas graças a ela se torna plenamente verossímil. Conclui-se, no plano crítico, que o aspecto mais importante para o estudo do romance é o que resulta da análise da sua composição, não da sua comparação com o mundo. (CANDIDO *et al.* 2009. p.57).

Nessa citação, Antonio Candido diz que tanto a estrutura quanto a profundidade o enredo da obra literária traz uma maior ou menor verossimilhança para o leitor. Entendemos que *Sandman* tem maior fator verossimilhante pois, as formas estruturais adotadas, e que podem ser adotadas devido à escolha da GN, traz consigo essa aproximação do verossímil, se parece com a verdade, é comparável ao real. Como o que trataremos no próximo parágrafo.

Podemos ressaltar que todo o enredo é feito em conversas de discurso direto nos balões, há pouquíssima narração por legenda em *Sandman*. Quando há, é meramente contextualizante. Para percebermos isso, podemos ressaltar vários momentos reflexivos da obra, todos ocorridos por diálogos. Os personagens se utilizando de variantes menos cultas ou ainda não padrão. Exemplo disso é quando a personagem Morte conversa com a Mulher Elemental, o diálogo, a um olhar mais desatento pode parecer um deboche da Morte para com a Mulher Elemental. Porém, se nos atentarmos aos detalhes das expressões, das músicas cantaroladas, podemos perceber a depressão profunda em que

vive a personagem Mulher Elemental, buscando excessivamente a morte (podemos entender como o suicídio também).

Portanto, somente o diálogo, as falas da personagem da maneira como são ditas: em um momento de desespero, atingem enquanto leitor por via do balão de discurso direto, propondo um momento aparentemente mais real, uma conversa. Algo que, por um exemplo, um soneto, não conseguiria transmitir da mesma forma. Não catalogando com juízo de valor, porém ressaltamos que a diferença de meio para a transmissão de sentimento também produz sentido, a variação menos culta ou popular propiciada pelo gênero textual conversa torna o contexto também um fator literário e estético passível de análise. Há uma série de elementos que a GN consegue melhor transmitir, como elevações de tons de voz (RAMOS, 2006, p.6).

Vale ressaltar algo aqui que serve para toda nossa análise é de que a variante linguística apresentada por Sonho é mais rebuscada, mais ligada à norma padrão, pois possui muita ligação histórica com os organizadores dessas variantes como Homero, Dante e William Shakespeare. É como se a variante dita culta para inglês influenciada por Shakespeare, em verdade, fosse de Sonho passada a W.S no pequeno arco de Sonho de Uma Noite de Verão.

A fala da perpétua Morte, irmã de Sonho, apresenta variante mais popular e é utilizada para caracterizar a personagem mais descontraída, embora seja a personificação de algo tão pesaroso aos humanos. Existem outros personagens que são atravessados por diversas variantes para colaborar na significação literária e estética da obra. As análises dessas falas ponto a ponto não é nosso objetivo aqui. Entretanto ressaltamos, como falamos mais acima, de que esse é um fator de verossimilhança da obra *Sandman*.

Porém, enfatizamos que em diversos momentos elas se apresentam por ser tratar da unicidade do espectro das HQ em mais específico das GN. Que, como já citamos, dão maior liberdade ao autor para trabalhar questões que fogem ao estrutural comum das HQs.

A partir desta parte, no próximo capítulo, iniciaremos uma análise pautada nos nossos referenciais do primeiro volume de *Absolute Sandman vol. 1*, nosso recorte dentro da obra *Sandman*. Trataremos aqui dos arcos Prelúdios e Noturnos, Casa de Bonecas e Terra dos Sonhos, esse último subdividido e 4 histórias: *Calliope*, Um Sonho de Mil Gatos, Sonho de uma Noite de Verão e Fachada.

## 4 CAPÍTULO 3 SANDMAN: CÂNONE NO SÉCULO XXI

Neste capítulo, faremos uma análise da narrativa, ou seja, do enredo de cada arco de *Sandman* vol.1, comentando pontos importantes para a compreensão do leitor deste trabalho.

### Capítulo 3.1: Prelúdios e Noturnos

Em Prelúdios e Noturnos, o primeiro arco da série *Sandman*, temos vários momentos que demonstram a riqueza literária e estética bem como linguística da obra como um todo. A obra dialoga em fontes do passado como a *Divina Comédia* de Dante, onde o inferno de Lúcifer Morningstar é inspirado no local de mesmo nome criado por Dante. Além de que, para comprovar mais ainda sua inspiração, quando Sonho chega ao local, todas as falas são feitas em *terza rima* tal qual a obra de Dante. Também, nesse trecho do arco, o capítulo “uma esperança no inferno” possui exatamente 33 páginas. Sinalizando outra referência à obra de Dante em que cada um dos 3 títulos possui 33 cantos.

O enredo deste arco lança as primeiras informações sobre o universo de *Sandman*. Sonho é capturado por uma seita que deseja sua irmã, Morte, para obter a vida eterna, porém algo sai errado na invocação e é Sonho quem acaba preso. Assim, se passam 70 anos até os anos 80, o sumiço de Sonho traz consequências ao mundo. Passado tanto tempo, por um deslize, Sonho é libertado, e passa a buscar suas relíquias de poder que foram comercializadas no mercado negro.

Sonho vai ao inferno em busca de seu capacete, uma de seus itens de poder. O capacete, dito pelo próprio Sonho, é o crânio de um deus morto e é usado por Sonho em confrontos sendo um item de guerra dele. Tal capacete se assemelha visualmente à uma máscara de gás. Esse deus referenciado por Sonho é, na verdade, ele mesmo. O *Sandman* original da DC que aparece como *Sandman* no arco de Casa de Bonecas, estudado mais a frente, aquele personagem e o outro que havia se matado, não nomeado, eram os *alter ego* do primeiro Sandman: um homem comum que, usando uma máscara de gás, usava gás do sono para prender bandidos e malfeitores sem ser intoxicado pelo próprio gás. O nome do primeiro Sandman humano era Wesley Dodds, o segundo era Garrett Sanford e o terceiro, Hector Hall. Sendo Wesley Dodds o tal deus que está morto e se suicidou nas palavras de Hall em sua aparição em Casa de Bonecas. A criação desse primeiro *Sandman* se dá em 1939 pelo arco principal da *DC Comics*. (FOX. 1963), (GAIMAN, 2010, p.310).

Aqui, podemos ressaltar que para conseguir organizar as rimas em sua sonoridade e ritmo, o autor se utiliza de palavras menos usuais e também de expressões cotidianas da norma popular, isso ocorre tanto em português, na tradução, quanto no original em inglês. Percebemos a utilização de diferentes variantes de fala e escrita com uma finalidade estética.

Outro momento do enredo que podemos destacar é a conversa que a personagem Morte tem com seu irmão mais novo, Sonho ao final do Arco de Prelúdios e Noturnos.

Sonho, após recuperar seus itens de poder, se senta em uma fonte para alimentar os pombos e está visivelmente triste. Morte chega e pergunta o que há, Sonho relata os últimos fatos e diz que há algo errado consigo, pois, depois de concluir seu intento, não vê mais sentido em nada. Está desanimado e triste.

Esse sentimento trazido aqui por Sonho é comparado ao popularmente conhecido “vazio existencial” que por vezes ocorre as pessoas ao encerrarem uma obra com narrativa, seja ela um livro, uma série ou um filme. Aqui, ao terminar sua busca, ele passa por esse sentimento e, como bem analisa Morte: “É como se estivesse encerrado seu ‘joguinho e não tivesse colhões para procurar outro’” (GAIMAN, 2010, p.215.).

Há um diálogo entre o sentimento de Sonho e as falas de Morte, como se ela compreendesse tanto Sonho quanto o leitor, mesmo sem fazer qualquer referência à quebra da quarta parede. A quarta parede é um conceito advindo do teatro com origem incerta, se trata de uma parede imaginária por onde o espectador, e, no nosso caso, o leitor, assiste à peça. Quebrar a quarta parede ou derrubá-la significa atravessar essa barreira e o mundo ficcional tenta o diálogo com o próprio leitor/espectador, como se o personagem falasse diretamente com quem está lendo. Em seguida, Morte leva Sonho para um passeio em seu trabalho: levar as pessoas para o mundo dos mortos.

Durante esse passeio com Sonho, ela explica que ela não é triste nem feliz, nem má ou boa, ela só existe, pois precisa existir. Aqui, podemos compreender que a personagem não está, somente, falando de si mesmo como personagem, mas falando da morte assumindo seu papel antropomórfico. Ela está refletindo acerca da existência da morte e de como prejudicamos esse fato como triste ou mau. “A morte é tão natural quanto nascer” (GAIMAN, 2010, p. 216).

Dessa forma, apresentando todo o percurso de retirar a vida dos mortais, Morte trabalha e conversa com Sonho. Nesses momentos, vemos várias pessoas morrerem, diferentes entre si: velhas, jovens e até um bebê. É exatamente isso que a proposição do enredo nos põe, entender aqueles difíceis momentos como naturais que são. Aceitando

que encontramos a Morte cedo ou tarde na vida. Explicando a Sonho que ele tem serviços a fazer enquanto um perpétuo. Que temos o que fazer antes da Morte chegar.

Dentre os aspectos que não envolvem diretamente o enredo da obra, podemos citar que alguns personagens possuem tipo e balões próprios. Dando um efeito sobre a leitura não somente estético, mas como narrativo: é possível reconhecer um personagem por seus balões de fala. Em diversos momento na leitura, podemos reconhecer tanto Sonho quanto Delírio por seus balões de falas que diferem dos comuns. É como se o impedimento posto pela língua escrita: que não é falada, fosse subvertida por esse fator estético.

Abaixo, uma amostra de um personagem que possui balões de fala diferenciados.



Um exemplo dos balões de Matthew, o corvo e suas falas de formatos mais riscados e diretos, referência a Monstro do Pântano, a história de terror da DC Comics de onde o personagem saiu.

Durante a saga de Sonho atrás de sua algibeira de areia, ele se une a um personagem já conhecido do mundo Geek: John Constantine, um caçador de demônios. Acompanhamos um pouco da rotina de John. Existem inúmeras referências fora dos balões, nos desenhos e ilustrações. Como as músicas Sweet Dreams, Mrs. Sandman entre outras que tocam no rádio de John. É como se, nós, leitores, fôssemos avisados pelo rádio que Sonho está se aproximando de John. Constantine consegue a Algibeira por um leilão de itens mágicos e sua ex-namorada, na mudança de separação, acaba levando-a.

### Capítulo 3.2: Casa de Bonecas

A próximo arco de *Sandman* que iremos analisar se chama Casa de Bonecas, título que faz referência à peça de teatro de mesmo nome do autor norueguês Henrik Ibsen. A peça de Ibsen foi lançada em 1879 e é considerada um clássico realista da dramaturgia. Para evitar a inserção de um enredo que não é mister em sua grande parte em nossa análise, citaremos a obra de Ibsen apenas quando necessário para trazermos as devidas explicações acerca da obra de Gaiman.

No início do enredo somos apresentados à uma história sobre uma paixão que Sonho teve por uma mortal. Aqui é introduzido um conceito sobre os perpétuos: a visão dos seres mortais sobre eles. A Nada (não confundir com a palavra nada em português) é uma personagem mortal que se apaixona por Sonho, o vê como o seu deus do Sonho e dá inclusive o nome: Kai'ckul. Após alguns acontecimentos do enredo, somos avisados que fora por infortúnio do desejo (ou do Desejo) que muitas vezes Sonho tem problemas em sua vida.

Em Casa de Bonecas, somos apresentados à Rose, neta de Unity, uma mulher que ficou presa nos sonhos depois que Sonho foi preso no capítulo anterior. Unity foi estuprada dormindo e dessa filha nasce Rose. Como está dormindo, sua missão especial como o vórtice, algo que nasce naturalmente e que tem a missão de implodir o sonhar junto a Sonho, é passada para sua neta, visto que Unity está dormindo. Rose passa por diversas situações envolvendo Sonhos fujões como O Verde do Violinista e Coríntio, o pesadelo entre os pesadelos. Aliás, dois dos sonhos fugitivos: Brute e Glob, inserem duas almas já falecidas no irmão de Rose, Jedd, que está até então desaparecido, essa alma morta acredita ser *Sandman*, mas não esse que estudamos, o original, o deus portador do capacete de Sonho: Hector Hall, um dos *alter ego* do *Sandman* que Gaiman repaginou. É uma referência de como esse herói era, na verdade, uma criação para substituir Sonho,

que é o original, invertendo a lógica editorial e do nosso mundo. Inclusive, posteriormente o filho que nasce dentro do mundo do Sonhar onde Hector está preso com sua esposa Lyta Hall, Daniel, acaba por se tornar o Sonho após a “morte” de Morpheus.

Em muitos momentos desse arco, nos deparamos com falas referindo o desejo de amar, o desejo de matar e vários outros desejos das pessoas ou personagens em diferentes contextos. Aqui, podemos também interpretar que está sendo referenciado o Desejo, com D maiúsculo, irmão de Sonho e também um perpétuo. Mais à frente no enredo deste arco, conhecemos um personagem que traz várias contribuições de sentidos: Coríntio. Coríntio é um pesadelo que fugiu do Sonhar quando Sonho foi preso. Ele se torna um *Serial* durante o século XX e estimula a criação de vários assassinos conhecidos hoje em dia. Coríntio possui dentes em seus olhos e sua característica como Serial Killer é de arrancar os olhos de suas vítimas e levar consigo como uma recordação.

Coríntio é uma alusão ao Sonho americano: a boca no lugar dos olhos é, pois, o sonho americano devora tudo que vê. Ele leva os olhos das vítimas pois o sonho americano cega o povo. (GAIMAN, 2010, p. 391).

Podemos perceber aqui a presença de Coríntio no contexto estadunidense, de todos os atentados a bomba, Serial Killers e o sonho americano. Esse trecho do enredo de Casa de Bonecas retrata os EUA em decadência e tendo sua imagem corrompida após a guerra do Vietnã.

Outro ponto que ressaltamos aqui é o momento em que Rose, a personagem que acompanhamos nessa história, adentra em uma pensão onde passa uns dias. Ela refere-se à pensão como uma “Casa de Bonecas” termo que dá nome ao arco. Essa referência se faz à obra de Ibsen que mencionamos no início da análise deste arco. Aqui, citamos o fato de que a personagem Nora de Ibsen relata que toda sua vida parece uma grande brincadeira de bonecas, de cuidar de um ou de outro.

A intertextualidade se faz presente aqui não apenas aos termos, mas a pensão é habitada por um casal chamado Barbie e Ken, uma clara referência aos personagens bonecos muito populares até os dias de hoje. De certa forma, quando lemos o arco, podemos perceber que existe alguém manipulando todos os acontecimentos do enredo. Desejo dá pistas o tempo todo de sua presença. Como já dissemos anteriormente, todos aqueles personagens que querem algo ou, de alguma forma quando somos apresentados ao seu reino, se faz alusão metafórica ao Desejo, como o coração de vidro presente no início e no fim do arco. Pois o Desejo (e o desejo) mora no seu próprio coração. Ele é frágil, fácil de quebrar e infinito, pois aqueles que desejam, desejam ainda mais.

O Desejo é alguém que manipula todo enredo, ele é o personagem gatilho de todas as ações. Somente se percebemos esse fato, podemos entender as cenas finais desta parte em que Sonho visita Desejo em seu mundo e o ameaça dizendo que se ele interferir nos seus assuntos novamente, ele iria esquecer que são irmãos.

Por fim, esta parte apresenta diversas referências à infância e a sua ausência. Seja no personagem que não a viveu, no caso de Unity, seja no que fora roubada, no caso de Jedd, ou em suas versões mais traumáticas como no caso do Serial Killer com camiseta de Lobo Mau que tenta atacar Rose.

No final, vemos o Desejo dançando, dizendo que ele é uma criatura do momento. Igual a uma criança, que não se magoa por muito tempo quando é repreendida pelos mais velhos.

### **Capítulo 3.3: Terra dos Sonhos: *Calliope***

Em Terra dos Sonhos, o último arco que analisaremos nesse trabalho, somos apresentados a uma história curta, são quatro pequenas histórias que ajudam o leitor a ter maior entendimento não somente sobre o personagem Sonho, a Morte e também o universo *Sandman* construído por Gaiman.

*Calliope* é a primeira dessas curtas histórias de Terra dos Sonhos. Já na apresentação, podemos notar o título, encerra em si também uma referência externa à GN pois *Calliope* é uma das nove musas da mitologia grega. Durante o desenrolar da história, percebemos uma referência ao mito da “musa inspiradora” presente em diversas obras da literatura como em Homero, inclusive *Calliope* é referenciada como tal, em suas epopeias e também em Dante, na *Divina Comédia*. Aqui, novamente somos apresentados a outro nome de Sonho: Oneiros, deus grego dos sonhos. Em um dado momento da história, temos a fala das três musas maiores. Elas revelam um fato que se torna presente nas diversas obras de Gaiman: de que os deuses só existem se existir a fé neles. Eles enfraquecem e até morrem se não obtiverem fé dos humanos.

Esse ponto se torna bastante interessante pois faz um diálogo com a questão religiosa, de que procuramos explicações nos nossos deuses e atribuímos a eles os feitos a priori inexplicáveis. De que, se paramos de acreditar em divindades, elas desaparecem. Porém, na vida de um ateu, isso não se dá, pois, o nosso imaginário social não busca mais atribuir certos eventos às vontades de um deus.

Ao final da história, Sonho liberta *Calliope* de seu cativeiro, que é escopo principal do enredo: ela é presa para que seus captores consigam inspiração para redigir uma obra significativa e de impacto.

Ao libertar a musa, eles conversam e é revelado que o *Orpheus* grego é filho das duas entidades, outrora amantes. Também é mostrado o desenvolvimento de Sonho em sua personalidade. É dito pela musa que, em outros tempos, ele seria tão mesquinho a ponto de deixá-la em cativeiro por muito mais tempo. Aqui percebemos um personagem do enredo que não é plano, que as experiências descritas antes e depois, além de dar fundos à história, demonstra a profundidade do personagem. Mudando traços característicos dele, demonstrando amadurecimento ao passar do tempo, algo que identifica pessoas mais velhas, as quais aprendem com suas experiências.

### **Capítulo 3.4: Terra dos Sonhos: Um sonho de Mil Gatos**

A próxima história que nos é contada não retrata Sonho diretamente, mas expande seu universo no que já observamos anteriormente: os perpétuos existem em unidades, mas são diferentemente retratados a depender da cultura. Entretanto, nessa cultura, Sonho é retratado no mundo dos gatos. Como o deus dos sonhos dos gatos.

Aqui, além dos fatores que parecem não pertencer à história, temos a explicação que, anteriormente no mundo, tínhamos uma relação inversa a que temos agora com os gatos. Eles eram nossos donos, mas quando humanos em número suficiente sonharam que seria possível o inverso, numa noite, assim se fez. Acordaram no outro dia mandando nos gatos.

Dos pontos que são interessantes para a nossa análise, não podemos nos atentar apenas ao enredo estrutural dado nas páginas da GN, há de se perceber que, em realidade, o Sonho de Mil Gatos refere-se a que uma ideia, quando sonhada por gente o suficiente, ou gatos, como no pequeno arco, se torna realidade. Há de se perceber uma clara metáfora: a consonância e a união de ideias, de visões de mundo presentes em uma simples história sobre gatos que pensam, sonham e falam. Registramos aqui também a presença do fator da alteridade, onde não nos parece óbvio, em um olhar mais desatento, que gatos parecem com humanos. Outrora refere-se esse pensamento: há algumas décadas, onde pessoas negras não pareciam como brancos, não eram detentores dos mesmos direitos. Que sonham, falam e pensam. Tudo em *Sandman* é proposital, tudo em *Sandman* está ali justaposto para significar em alguma instância.

Um último ponto é que nessa história, novamente, Gaiman se utiliza do recurso do balão de fala diferenciado para Sonho. Só conseguimos distinguir que o gato preto é Sonho pois seu balão é como é em toda a GN: preto com letras brancas e pouco disforme.

Esta história revela claramente que Gaiman é otimista, acredita que poderemos mudar esse mundo de iniquidade para um mundo mais justo que assegure vida digna a todos.

### **Capítulo 3.5: Terra dos Sonhos: Sonho de uma Noite de Verão**

A terceira história desse arco pode soar com um título curioso, pois esse é o mesmo título de uma peça do famoso autor inglês Willian Shakespeare. Essa história foi a única revista mensal de quadrinhos que ganhou um prêmio de literatura, o World Fantasy Awards de 1991, na categoria “Histórias curtas”.

A peça a qual o nome faz referência trata-se de uma comédia em que quatro personagens se amam entre si, ou seja, cada um ama outro em cadeia, mas ninguém que é amado, ama quem o ama. Assim, os personagens fogem para uma floresta e são enfeitiçados de maneira a que os pares combinem, porém, um trocadilho de Puk, o Troll, aumenta ainda mais as confusões entre os 4 e envolvendo seres mágicos como Titânia e Óberon. No final, Puk conserta suas trapalhadas e diz que aquilo não passou de uma diversão para ele, e que os afetados poderiam considerar apenas um sonho de uma noite de verão.

Nessa história, acompanhamos Willian Shakespeare encontrando Sonho, que deu a ele o que ele tanto sonhava: a capacidade de escrever histórias que ultrapassam épocas, seriam conhecidas pela eternidade. Como, de fato, é. Porém, o preço para tamanho dom é de que ele escreveria duas peças em homenagem ao Sonho. Essa que ele apresenta, Sonho de uma Noite de Verão, é a primeira. O enredo da peça original não me detenho a contar aqui. Mas, para captar todos os sentidos, se faz necessária a leitura. Aqui percebemos um artifício literário que permeia as obras de Gaiman e, principalmente, *Sandman*: é através dos perpétuos e de suas ações que as coisas do mundo ocorrem. São os deuses desse mundo.

Na história da civilização, algumas religiões utilizam deuses e a criação de tudo para explicar o que ainda não sabemos ou não saberemos. Nesse sentido, é como se Gaiman tornasse essas premissas realidade no universo da GN. Além disso, ele retoma o conceito de que o que acreditamos é real, se torna real. O mesmo paralelismo anterior e

que permeará todo arco de Terra dos Sonhos: de que deuses, literalmente, são criados pela fé, de maneira não metafórica, assim como as histórias de Shakespeare são reais, pois será assim que conheceremos essas criaturas que estão assistindo à peça enquanto encenada na GN.

Depois de algumas confusões com Puk, o troll, eles acordam no campo de início dessa história, perguntando-se se tu aquilo que eles viveram há pouco era real. Mas se eles acreditassem, assim seria: real.

Aqui, podemos observar algumas falas de Hamnet, filho de WS que diz que seu pai parece não estar ali, não existir, mas que as coisas existem e acontecem e ele só está ali para registrá-las. Inclusive ele diz que “caso eu morresse, iria escrever uma peça sobre isso” fazendo clara referência a *Hamlet*, um clássico inglês do teatro de WS.

Aqui, percebemos também que ao tentar conquistar seu sonho, WS teve que pagar o preço exato por aquilo que desejava: ao passar tanto tempo dedicado a toda inspiração que conseguiu na troca com Sonho, era o tempo que não passava com sua família, que sentia sua falta.

### **Capítulo 3.6: Terra dos Sonhos: Fachada**

Fachada é a última história do arco de Terra dos Sonhos. Ele encerra uma sequência de quatro histórias que se descolam da linearidade do enredo principal de *Sandman*.

Em Fachada, é nos apresentada a Garota Elemental, personagem do mundo de heróis da *DC Comics* que há muito fora deixada de lado pela editora, fato que ocorre com muitos personagens das editoras, pois são criados muitos e alguns ganham mais atenção que outros, até por conseguirem mais fãs. Ela é composta de elementos químicos, poderes esses dados pelo deus do Sol do Egito, Rá. Porém, embora seu corpo seja completamente invulnerável, Rainie tem a mente perturbada, é uma depressiva e solitária mulher no Século XXI. Vive dias após dias procurando uma maneira de se matar. Pois sofre com a sua diferença visível em ser composta de elementos químicos. Já se isolou do mundo e cada vez que precisa sair na rua, em público, manipula os elementos para poder parecer normal. Um detalhe a ser notado pelo leitor é a utilização de máscaras para disfarçar seu rosto: essas máscaras têm um tempo de validade, depois disso, se descolam do rosto de Rainie. Tudo em Rainie é sofrimento psicológico, desde as suas atitudes de se isolar. Ela é ao mesmo tempo uma heroína, forte, imortal, poderosa, mas sozinha, abandonada e

triste. Essa dualidade é dolorosa, parecer tão forte aos olhos alheios e ser tão frágil, tão machucada em seu íntimo. Essa história traz consigo a humanização do tão distante herói, distante por seus poderes sobre-humanos, tão humano por seus sofrimentos psicológicos. Especialmente durante esse período que vivemos: a pandemia e o isolamento provocado por ela. Ao mesmo tempo, Gaiman retrata uma pessoa depressiva em seus pensamentos e ações mais íntimas: tentar se matar, mas ao mesmo tempo, ter algo que a impede a contragosto, no caso de Rainie, seus poderes, no caso dos depressivos: os contatos, a família, amigos. É um lado diferente de pensar sobre um depressivo: como alguém que quer se livrar do sofrimento que é estar vivo e não consegue, pois é impedido, mas ao mesmo tempo não aguenta o fardo da vida.

Isso é, muitas vezes, o pensamento de pessoas à beira do colapso. Também podemos perceber que Rainie se isola por sua condição diferente, uma metáfora ao preconceito vivido por diversas pessoas, uma depressão, um sofrimento vivido por vítimas do preconceito.

É importante ressaltar que Rainie transparece seu abandono físico e metafórico, pois, como já citamos, ela foi há tempos deixada de lado pela editora na época do lançamento de *Sandman*. Então, podemos concluir que esse abandono é uma alusão aos esquecimentos dos fãs e da editora.

A aparição da Morte completa novamente o seu personagem, ao ponto que ela diz que as máscaras são usadas por todos antes de sair de casa, para parecerem normais, assim como ela faz e que não as descartamos depois que elas não nos servem mais. Ela realiza uma reflexão sobre como somos, sobre como as pessoas que sofrem algum tipo de preconceito são em seu íntimo. Gaiman se detém mais diretamente a esses assuntos em *Um Jogo de Você*, outra história que não iremos abordar aqui. Mas, o espectro de entender e mostrar de maneira categórica o sofrimento de alguém nessas condições. Ao final, a história segue esse rumo não convencional sobre esses assuntos: a personagem Rainie consegue o que quer: a morte.

Por fim, podemos analisar que *Terra dos Sonhos* possui uma ligação entre as quatro histórias: todos os personagens sofrem as consequências de seus sonhos. Na primeira história, Madoc faz tudo, até torturar e estuprar uma mulher em busca de seu Sonho. O Sonho de Mil Gatos avisa que, sonhando todos juntos o mesmo Sonho, somos capazes de tudo, inclusive, transformar a realidade. Sonho de uma Noite de Verão mostra as consequências dos sonhos, o pagamento, a contraparte de ter algo. Fachada é sobre o sofrimento que ter algo que tantos anseiam pode ser a pior das torturas: a imortalidade.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, apresentamos nossas considerações finais, atentando aos objetivos que trouxemos neste trabalho: o de entender *Sandman* como Literatura e fazer esse exercício a partir dos teóricos que estão presentes na teoria literária. Aqui, apresentamos durante nossa análise, diversos conceitos da Literatura que estão presentes dentro de *Sandman* como o verossímil, intertextualidade entre outros. Se esta obra é Literatura e um cânone, ou seja, é algo que sempre terá o que dizer à sociedade independente do seu tempo de lançamento, do seu contexto de produção, que não se limitará à finitude do seu tempo.

No primeiro capítulo deste trabalho, dissertamos acerca da obra, de alguns conceitos fundamentais para compreender nossa pesquisa, a fim de melhor comunicarmos com o nosso leitor. Consideramos que essas informações se fazem necessárias na compreensão de nossa análise, pois, sem entender o contexto da obra, seu autor e algumas características como os sete perpétuos, é possível que algumas conclusões possam não ser óbvias para o leitor deste texto.

No segundo capítulo, trouxemos conceitos da Literatura para fundamentar nosso trabalho bem como nossa análise no capítulo seguinte, esses conceitos, aspectos estruturais ou não da Literatura, do seu conteúdo e de suas funções sociais fazem parte do que compreendemos hoje como Literatura e de como, ao analisar *Sandman* sem um olhar estigmatizado acerca da GN, pudéssemos chegar a uma conclusão factível, passível de método e não meras opiniões pautadas no falacioso argumento da autoridade.

No terceiro capítulo, analisamos as histórias de *Sandman* uma a uma, resumindo brevemente seu enredo e trazendo informações relevantes para que o leitor possa acompanhar nosso raciocínio sem, necessariamente, ficar recorrendo à obra a cada parágrafo que lê. Considerando nossa análise do primeiro volume de *Absolute Sandman*, aportado em alguns momentos da base sociolinguística, podemos considerar que a obra apresenta diversas características dos conceitos de Literatura que trouxemos no capítulo dois. Há, assim um diálogo não randômico, ou seja, não por acaso ele ocorre.

*Sandman* em diversas vezes durante nossa análise apresenta, no seu enredo, questões sobre o humano, sobre a sociedade, problemas que, em diferentes faces, atravessam eras. Como o medo da morte, como o desejo de ter tudo, como as guerras. Todas essas questões são discutidas nas páginas de *Sandman*.

Prova desse fato é que a história Fachada, a última em nossa análise, fala sobre isolamento e depressão no final dos anos 80, é exatamente o que estamos passando durante 2020 e 2021 com a pandemia do COVID-19.

Assim, podemos afirmar que *Sandman* é, sim, parte de Literatura e, também, parte do cânone. Essa obra do autor Neil Gaiman irá permanecer, porém devido ao preconceito com o formato, questão também trabalhada na obra, talvez não seja abordada no futuro. O que leva ao nosso outro objetivo: divulgar *Sandman* enquanto Literatura nas escolas, pois devido às inúmeras camadas de sentido, pode também ser lido por um público com alfabetização recente que também é capaz de produzir compreensão. Esse objetivo não se cumpre apenas nesse trabalho que, na instância da academia, cumpre o papel de afirmar *Sandman* enquanto obra, tão capaz de ser Literatura quando obras já consensuais de seu estado de Literatura, como *Dom Quixote* de Cervantes, como a *Ilíada* de Homero e como a *Divina Comédia* de Dante.

O professor, ou seja, nosso papel na sociedade, como professores de Língua Portuguesa e Literatura, é estimular a leitura sem preconceitos acadêmicos ao novo e não aclamado, quando podemos ter em obras como *Sandman* um início, um meio e nunca um fim na nossa caminhada formativa como leitores literários, principalmente nas já citadas diversas camadas de sentido da obra.

No que tange o formato da GN, de maior liberdade até que a tradicional HQ, é nela, pois nasce como GN, que *Sandman* se faz um clássico, pois parte da beleza da obra da *Divina Comédia* se dá em sua estrutura de *terza rima*, em sua métrica impecável associada ao número três, em sua estrutura sintática e em consolidar a língua italiana até o dado momento da escrita da obra, cheia de dialetos, de gírias, agora entendidas como variantes. Em seu enredo, a *Comédia* também traz detalhes, aspectos narrativos quais não me alongarei em dissertar aqui, mas são consensuais em qualquer escola da Literatura que a produção de Dante é, sim Literatura. Pois é assim que propomos com nossa análise do primeiro volume a dizer que sim, *Sandman*, a GN *Sandman*, é sim Literatura em seu funcionamento, em seus aspectos, em sua estrutura literária, em suas capacidades como Literatura.

*Sandman* é uma obra extremamente inovadora, mesmo hoje, após cerca de 35 anos de sua primeira publicação. Congrega harmonicamente temas complexos, permanentemente discutidos por nós, ou dentro de nós e/ou na sociedade com uma estética, a das GN, que envolve, cativa e espanta o leitor. Não temos ainda uma tradição de reconhecer a importância das leituras das GN nas escolas e público leitor

Na obra de Gaiman, o homem se debruça sobre sua condição de mortal, sobre suas relações (ou não) com deuses, sobre a formação do mundo, sobre o livre arbítrio (se os perpétuos invadem e configuram/desconfiguram nosso mundo, nossos dias, deuses existem?), sobre nossas limitações pessoais e contextuais. Questões importantíssimas para o homem, para o mundo.

Então, no mesmo momento em que diz que gatos sonharam que eram “humanos” e, no reverso, homens sonham que gatos são animais e estes sonhos se revelam realidade concreta, a GN nos afirma que é possível sonhar, viver de forma diferente e trazer mais dignidade aos nossos próximos e a nós mesmos.

E por trabalhar com seres divinos, os perpétuos, mundos inseridos em alguma parte do tempo e do espaço, há um diálogo, uma ambiguidade profunda nas obras. Somos senhores do nosso destino? Dependemos das atitudes, nem sempre lógicas, dos perpétuos? Uma possível resposta de Gaiman é que não, tudo depende de como lidamos com estas “inserções”, de como vivemos nossos dias e construímos (ou não) uma melhor versão de nós mesmos para nós mesmos, para os outros.

Este trabalho analisou, como já dissemos, apenas arcos do volume 1 dos quatro volumes do enredo principal existentes da obra de *Sandman*, é possível continuar esse trabalho analisando os outros três volumes, agregando ainda mais informações e afirmando cada vez mais o local de *Sandman* como um clássico e um cânone da Literatura.

## 6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich; VOLOSHINOV, Valentin Nikoláievitch. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. 1929. Tradução de Michel Lahud e Yara Vieira. São Paulo: Hucitec, 1988.
- BLOOM, Harold. **O Cânone Ocidental: Os Livros e a Escola do Tempo**. Tradução Marcos Santarria. Rio de Janeiro: Objetiva. 522p. 1955.
- CANDIDO, Antonio *et al.* **A Personagem de Ficção**. São Paulo: Editora Perspectiva. 2ª Edição. 95p. 2009.
- CHICO, Marcia Tavares. “**Aos amigos ausentes, amores perdidos e velhos deuses**”: considerações sobre o feminino em Sandman de Neil Gaiman. Dissertação. Pelotas: Repositório UFPEL. 168p. 2017.
- COELHO, Izete Lehmkuhl, *Et al.* **Sociolinguística**. Florianópolis: LLV/CCE/UFSC. 178p. 2010.
- EAGLETON, Terry. **Marxismo e Crítica literária**. Tradução de António Sousa Ribeiro. Porto. Portugal: Edições Afrontamentos. 108p. 1976.
- EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura: uma introdução**. Tradução de Waltensir Dutra. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 5ª Edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e a Arte Sequencial**. 3ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FOX, Gardner. **Justice Society of America**. In: All Star Comics Archives. Março de 2008
- GAIMAN, Neil. **Sandman: Edição Definitiva. Volume 1**. Tradução de Jotapê Martins e Fabiano Denardin. Barueri, São Paulo: Panini Books, 2010.
- HAYEK, Thais. **Arquétipos Coletivos: Sandman e os outros Perpétuos**. São Paulo: ECA USP 3º Jornada. Acesso em: 27 de mar de 2021. Disponível em: < eca.usp.br/anais2ajornada/anais3asjornadas/artigo\_080620151807382.pdf>. 2013.
- LUYTEN, Sonia Bibe. **O que são Histórias em Quadrinhos?** São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- MOISÉS, Leyla Perrone. **Altas Literaturas: Escolha e valor na obra crítica de escritores modernos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998. 2ª Reimpressão. 2009.
- NITRINI, Sandra. **Literatura comparada: história, teoria e crítica**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1997.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. **A Arte dos “Quadrinhos” e o Literário: A contribuição do diálogo entre o Verbal e o Visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura.** USP: tese de doutorado. São Paulo. 207p. 2008.

PLATTHAUS, Andreas. **"Graphic novel": algo mais do que história em quadrinhos.** Deutsche Welle Cultura. 3p. 2021.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos.** São Paulo: Editora Contexto, 2009.

RAMOS, Paulo. **História em quadrinhos: Um novo objeto de estudos.** 10p. 2006.

SILVA, Allyson Ewerton Vila Nova. **Um estudo sociolinguístico das histórias em quadrinhos na educação a distância.** Recife: Universidade Católica de Pernambuco. Dissertação de mestrado. 209p. 2011.

STROUGO, Deborah. **Quais as diferenças entre HQ, Graphic Novel e Mangá?** Acesso em 27 de mar de 2021. Disponível em: <[deborahstrougo.com/2020/05/12/quais-as-diferencas-entre-hq-graphic-novel-e-manga/](http://deborahstrougo.com/2020/05/12/quais-as-diferencas-entre-hq-graphic-novel-e-manga/)>. 2020.

TODOROV, Tzvetan. **A literatura em perigo.** Tradução Caio Meira. Rio de Janeiro: DIFEL, 96p. 2009.